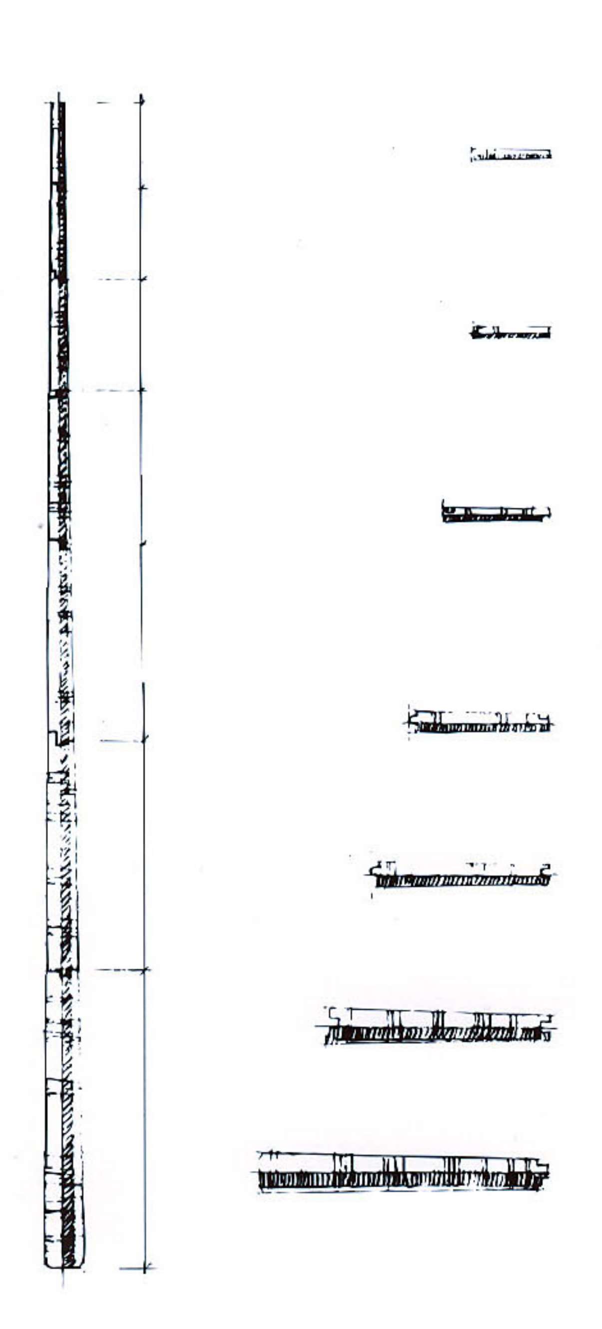
Pouvoirs du Sceptre

Pouvoirs des divers segments

Chaque segment du *Sceptre* est doté d'un pouvoir spécifique que son possesseur peut invoquer en se concentrant sur le mot de commande approprié, lequel est également le nom du segment. Cette action s'accompagne d'un modificateur d'initiative de 2 mais ne nécessite aucune vocalisation et ne peut être interrompue contrairement à un sort. Ces pouvoirs sont utilisables par toutes les classes de personnages. Ils prennent effet au niveau 20. La taille de chaque segment est indiquée entre parenthèses au début de chaque description.



1. (10 cm) La plus petite extrémité du *Sceptre* a le pouvoir de *soins des blessures légères* (cinq fois par jour). Son nom est *Ruat*.

2. (12 cm) Le deuxième segment peut générer un sort de *lenteur* durant 23 rounds (une fois par jour). Son nom est *Coelum*.

3. (15 cm) Le troisième segment est capable d'invoquer un sort de *hâte* durant 23 rounds (une fois par jour). Le possesseur de l'objet ne vieillit pas, contrairement aux autres bénéficiaires de l'enchantement. Son nom est *Fiat*.

4. (20 cm) Le quatrième segment peut produire une *rafale* (cinq fois par jour), qui fait 200 m de long sur 3 m de large. Son nom est *Justitia*.

5. (25 cm) Le cinquième segment procure un sort de *vision véritable* à son possesseur (une fois par jour, durée 20 rounds). Son nom est *Ecce*.

6. (30 cm) Le sixième segment peut invoquer un sort d'*immobilisation des monstres* (une fois par jour, durée 20 rounds). Son nom est *Lex*.

7. (38 cm) Enfin, le septième et dernier segment est capable de produire un sort de *guérison* une fois par jour. Son nom est *Rex*.

Pouvoirs supérieurs

- Deux segments permettent de voler à volonté (comme le sort de magicien de niveau 3).
- Trois segments augmentent la résistance à la magie de leur porteur de 20 %. De plus, ils peuvent être utilisés comme une arme (*masse de cavalier +1*). Ces deux pouvoirs opèrent en permanence et ne nécessitent aucun mot de pouvoir.
- Quatre segments donnent à leur possesseur le pouvoir de *contrôle des vents* (deux fois par jour). Ils forment également une *masse de cavalier* +2.
- Cinq segments procurent le pouvoir de *changement de forme* (une fois par jour). L'arme produite est l'équivalent d'un *bâton* +3.
- Six segments permettent d'invoquer le pouvoir de *vent divin* (une fois par jour). Ils forment également un *bâton* +4.
- Enfin, les sept segments rassemblés peuvent produire un pouvoir équivalent au sort de *restitution* (une fois par jour). Ils constituent une arme terrible (*bâton* +5) qui peut également être utilisée comme une arme perforante ayant les mêmes caractéristiques qu'un bâton (modificateur d'initiative, dégâts, etc.).

Pouvoirs de résonance

- Segments 1 et 2 : au lieu d'utiliser le sort de *vol* normal, le personnage peut voler à volonté à une vitesse de 24 et avec une manœuvrabilité de classe A.
- Segments 1, 2 et 3 : le possesseur de l'objet peut influencer les créatures natives du Plan Élémentaire de l'Air. Aucune de ces créatures ne peut l'approcher à moins de 1,50 m sauf si c'est lui qui déclenche les hostilités. Et même dans ce cas, il bénéficie d'un bonus de +2 à l'armure et aux jets de sauvegarde, tandis que les dégâts infligés par les adversaires de ce type se voient réduits de 2 points par dé (jusqu'à un minimum de 1 point par dé). Ce pouvoir est permanent et ne nécessite aucun mot de commande.
- Segments 1, 2, 3 et 4 : le porteur peut charmer les créatures de Plan Élémentaire de l'Air, mais cela compte comme une attaque. Une créature donnée ne peut faire l'objet que d'une tentative par jour.
- Segments 1, 2, 3, 4 et 5 : le personnage peut jeter un sort de *convocation du climat*, une fois par jour.
- Segments 1, 2, 3, 4, 5 et 6 : une fois par jour, le possesseur de l'objet est capable d'invoquer un tourbillon qui se forme en 7 rounds et qu'il peut maintenir pendant 7 heures. Il lui est possible de le contrôler à son gré tant qu'il le voit et il peut même se faire transporter par cette tornade miniature (de même que plusieurs de ces compagnons, à concurrence d'un total de 7 passagers).

  C'est le porteur du *Sceptre* qui détermine la vitesse du tourbillon, cette dernière pouvant varier de 9 à 18. Le petit cyclone fait 3 m de large à sa base, contre 12 m à son extrémité. Au gré du personnage, il peut mesurer de 10 m à 20 m de haut. Sa base doit à tout moment être en contact avec l'eau ou la terre.

  Toutes les créatures prises dans le tourbillon (à l'exception du porteur et de ses compagnons) sont projetées en tous sens et subissent, chaque round, 2d6 points de dégâts, à moins qu'elles ne réussissent un jet de sauvegarde contre les souffles. Pour leur part, les créatures ayant 2 dés de vie ou moins sont instantanément tuées si elles ratent leur jet de sauvegarde (ceci ne s'applique pas aux oiseaux et autres créatures aériennes).

  Le personnage doit rester concentré pour contrôler le tourbillon. Les dégâts qu'il peut subir ne suffisent pas à détourner son attention, mais il est incapable de faire autre chose que se déplacer s'il ne veut pas que la tornade disparaisse. Le tourbillon se dissipe aussitôt si le personnage est tué ou s'il perd connaissance.
- Segments 1, 2, 3, 4, 5, 6 et 7 : le possesseur du *Sceptre* complet peut jeter un sort de *résurrection* ne nécessitant aucun jet de résistance. Dans ce cas, le *Sceptre* se scinde automatiquement. Reportez-vous alors à la section Séparation du **Livre III**.

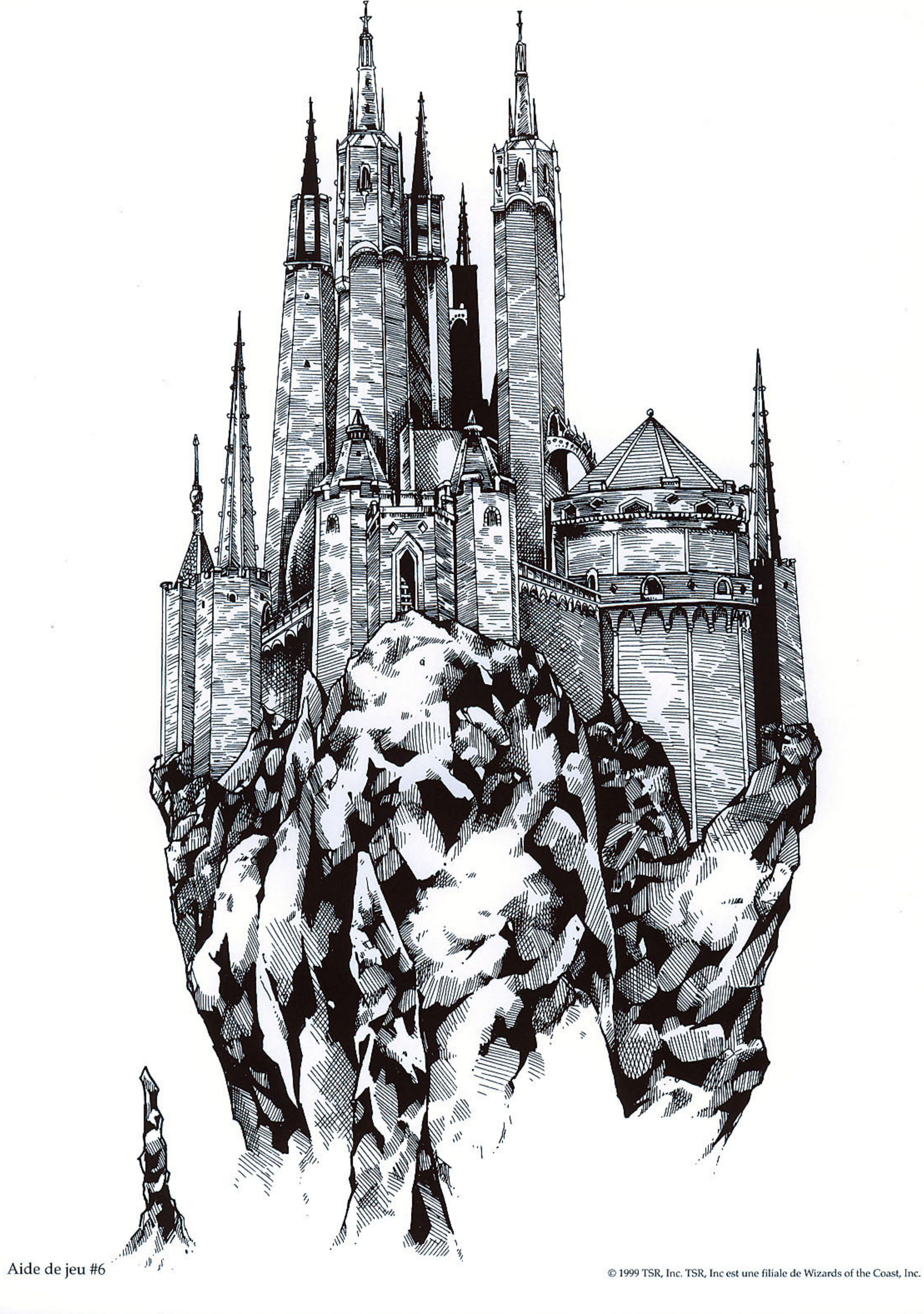


"Même là où le Chaos Règne, que Justice Soit Faite.
Oyez ! Rien ne Peut Supplanter le Pouvoir de la Loi."



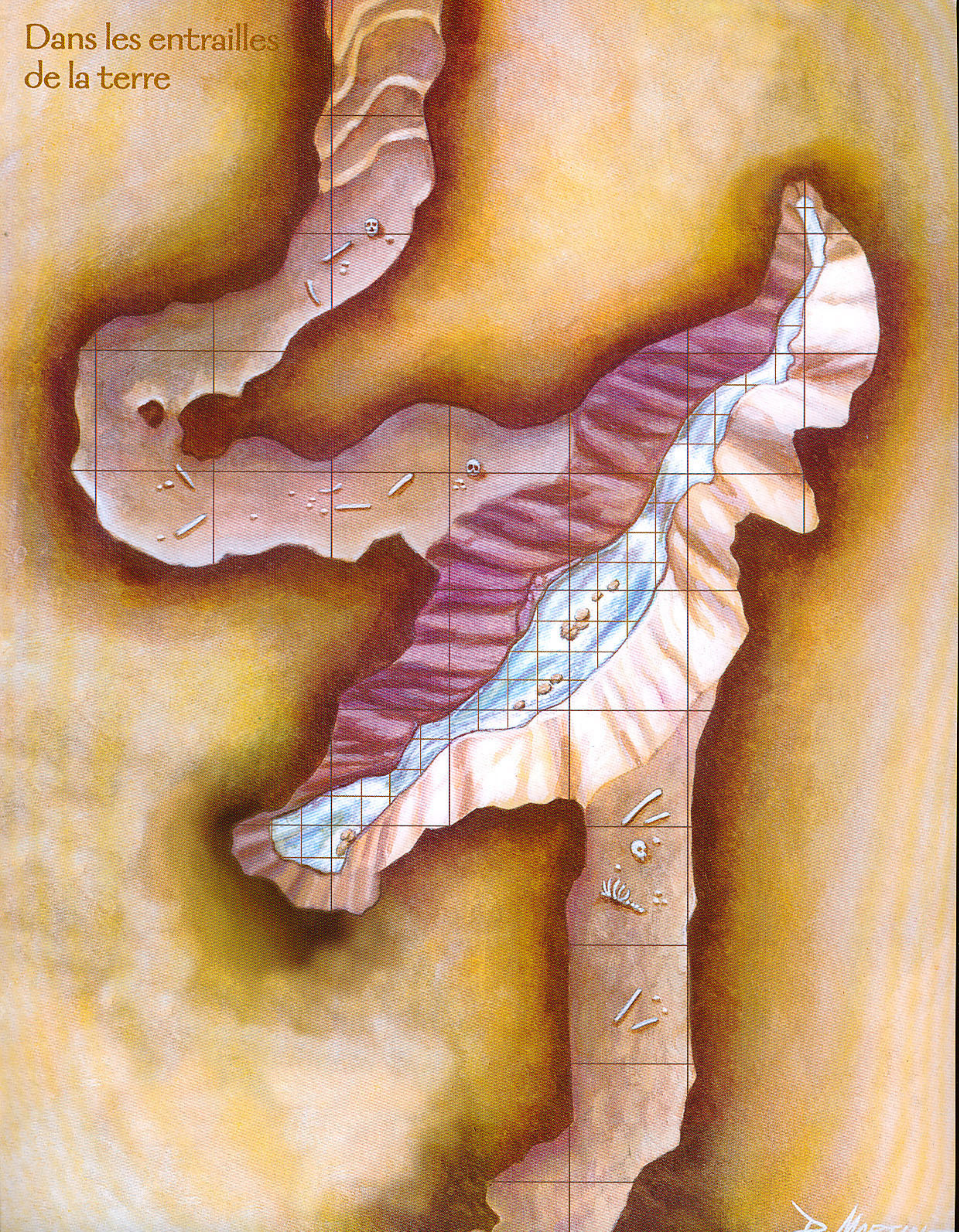
Aide de jeu #4

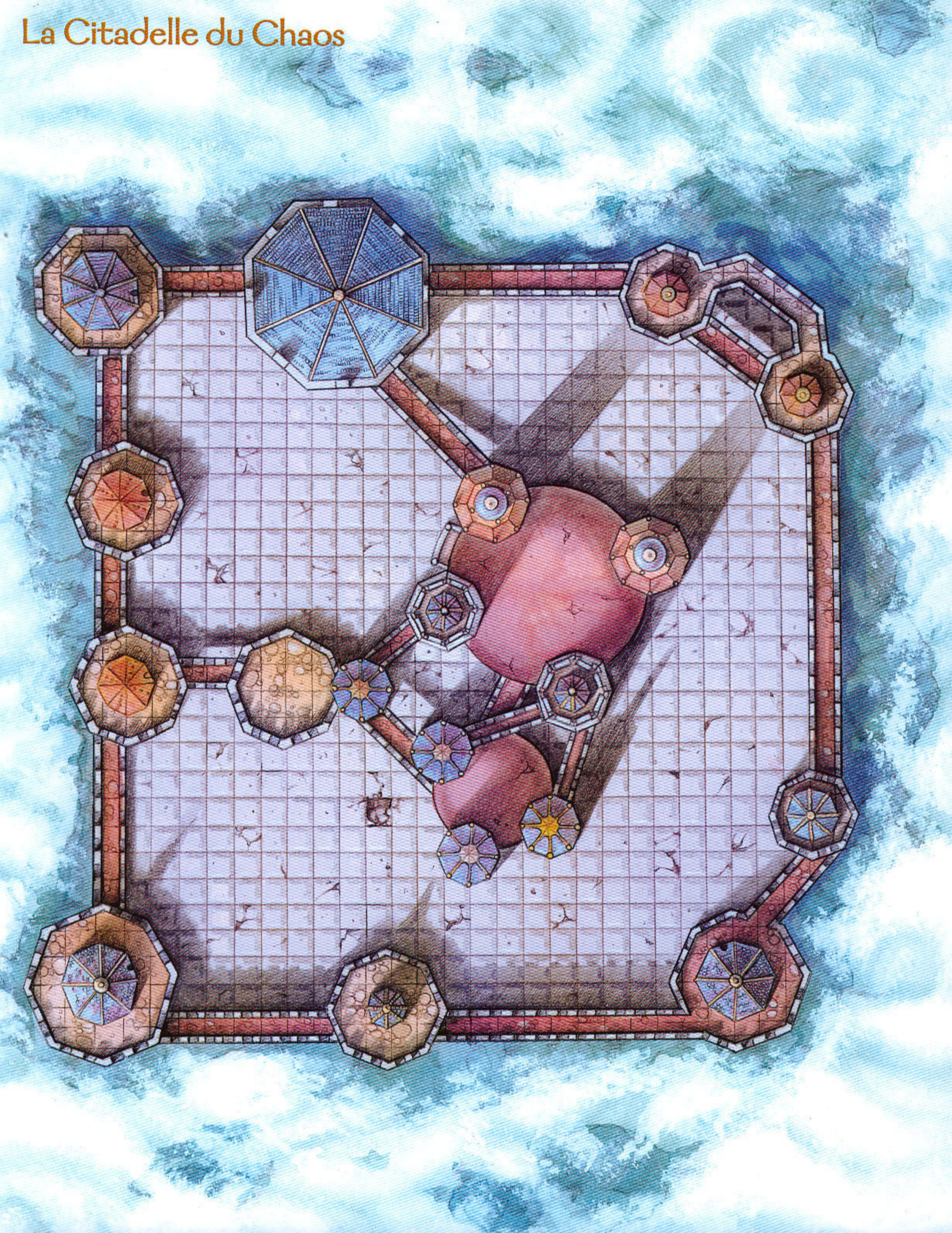
Aide de jeu #5

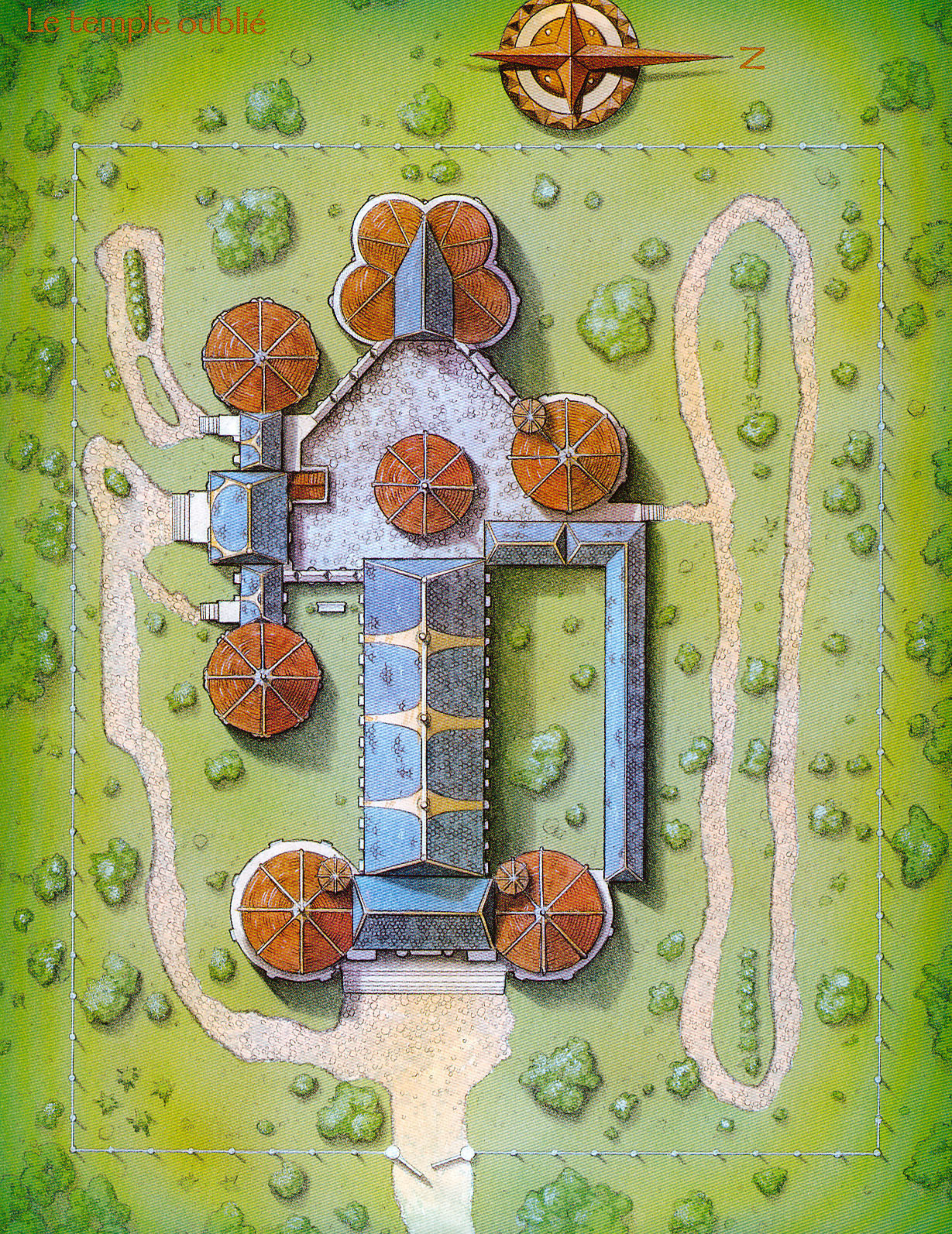


Aide de jeu #6


Dans les entrailles
de la terre
D. MARTIN


Dans les entrailles
de la terre


La Citadelle du Chaos


Le temple oublié
N


Les invités-surprises
D. MARTIN


D. Martin
Les invités-surprises